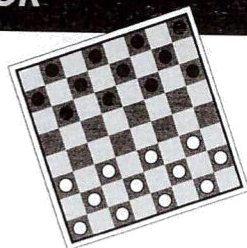


HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ DÁMAJÁTÉK TÁBLÁN JÁTSZHATÓ JÁTÉKOK



HAGYOMÁNYOS DÁMAJÁTÉK

2 játékos részére

kellékek:

jáértábla, 12 fehér bábú és 12 fekete bábú.

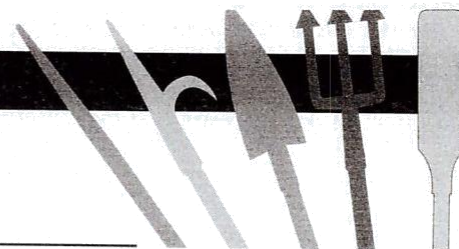
jáértzabályok:

A játékok célja a ellenfél összes bábujának leütése vagy leblokkolása. A játékokhoz csak a sötét mezőket használjuk. A tábla úgy van elrendezve, hogy mindkét játékos a tábla jobb oldal szélén egy világos mező lát. A bábukat egymással szemben kell kirakni a három-három szélső sorban. A fehér bábukkal rendelkező, sorsolás útján kiválasztott, résztvevő kezdi a játékokat. A bábú mindig csak átlósan léphet egyet előre az azonos színű mezőre.

A játékok lényege, hogy a résztvevő minél több bábút vezessen át tábla másik oldalára, egyúttal a lehető legtöbb ellenfél bábuit leütve. A játékokban ütékenység van. Ez azt jelenti, hogy a bábúval átlósan kell ütni, az ellenfél bábuját átugorva a közvetlenül mögötte lévő üres mezőre. Ütni előre vagy hátrafelé lehet. Egy lépésben akár több bábút is le lehet ütni egyszerre, sorozatban, ilyenkor bármilyen irányban lehet lépni. Ha a bábú eléri a tábla szemközti sorát, dámává változik. Egy dáma két egymásra helyezett bábuból áll. A dámával könnyebben lehet nyerni, mivel az sokkal szabadabban mozoghat. A dáma átlósan léphet mindkét irányban és több mezőt is átléphet egyszerre. A dáma nem ugorhat a saját bábúin keresztül. A dámát ugyanúgy le lehet ütni mint más bábút, csak nehezebb meglegni. A játékokban mindig ütni kell, akár több bábút vagy dámát egyszerre. Ha pl. a bábú több ellenfél bábút üt le egyszerre és így eléri a szemközti utolsó sort (dámává változhat), de továbbra is ütési lehetősége van, akkor le kell mondania a dámává változásról és folytatnia kell az ütést. Az nyer, aki leüti vagy leblokkolja az ellenfél összes bábuját. Döntetlen akkor lesz, ha két ellentétes dáma marad a táblán, vagy két dáma egy olyan ellen, amelyik a leghosszabb átlón mozog.

H

MAROKKÓ JÁTÉK



Játékok előkészítése:

- vegyük a kezünkbe az összes
tegyük le az egyik végüket az asztal felületére –
majd engedjük el őket és hagyjuk, hogy
szétszóródjanak az asztalon

Játékok folyamata:

- a résztvevő arra törekszik, hogy a
legtöbb, legértékesebb szétszórt pálcikát
szedje fel az asztalról (ezt lehet a
korábban kihúzott pálcikákkal is csinálni)

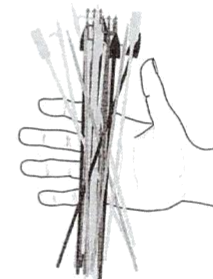
- ha a pálcikák kihúzása közben valamelyik
fekvő pálcika megmozdul, a játékos átadja a
sort a következőnek

- a játékokat a következő résztvevő folytatja
és addig gyűjti a pálcikákat, amíg valamelyik
meg nem mozdul

- az utolsó pálcika felemelése után ér véget
a játékok – az nyer, aki legtöbb pálcikát
gyűjtött össze.



(obr.1)



(obr.2)



(obr.3)

Marokkó játékok pontozás

1 pont	5 pont	10 pont	15 pont	25 pont

SARKOS DÁMAJÁTÉK

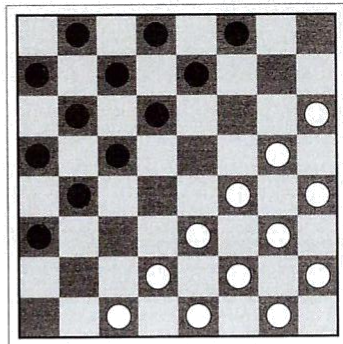
2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér bábú és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék célja és a szabályok ugyanolyanok, mint a hagyományos dámajátékban, azonban a bábuk más felállítása (az 1. ábra szerint) jelentősen megváltoztatja a játék folyamatát és stratégiáját.



1. ábra

EGYIRÁNYÚ DÁMAJÁTÉK

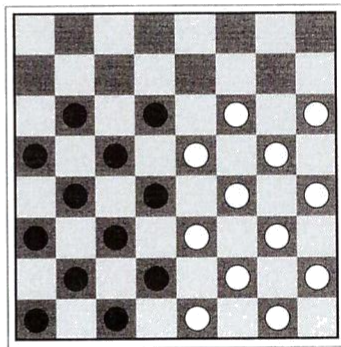
2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér bábú és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék célja a ellenfél összes bábújának leütése, felállítás a 2. ábra szerint. Az összes bábú felfelé mozog. Nem támadják egymást frontálisan, hanem egy irányba mozogva időközben ütik az ellenfél leüthető bábuit. Amikor a bábuk elérik a tábla tetejét, dámává változnak. A többi szabályok megegyeznek a hagyományos dámajáték szabályaival. Azonban a bábuk más felállítása lényegesen hatással van a játék stratégiájára.



2. ábra

KELTA DÁMAJÁTÉK

2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér bábú és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

Az ellenfelek felváltva két-két lépést tesznek meg – egy vagy két különböző bábuval (míg a hagyományos dámajátékban csak egy lépést lehet tenni). A bábú ütés csak előre végezhető el. A bábuk felállítása, a játék célja és a többi játékszabály – ugyanolyan, mint a hagyományos dámajátékban.

TÖRÖK DÁMAJÁTÉK

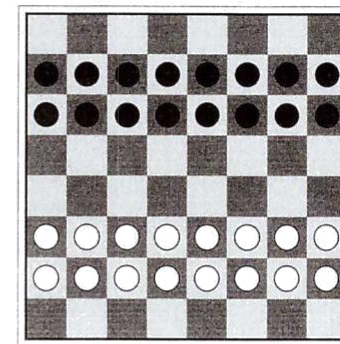
2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 16 fehér bábú és 16 fekete bábú.

játékszabályok:

A bábuk felállítását a 3. ábra szerint kell elvégezni. A bábuk egy mezőt léphetnek előre vagy oldalra. A török dámajátékban nem szabad átlósan mozogni. Ez a szabály az ütésre is vonatkozik. Az a bábú, amelyik elérte a tábla másik végét (annak szemközti oldalát), vezírré változik (dáma helyett). A vezír több mezőt is átléphet egyszerre előre, hátra vagy oldalra. A többi játékszabály – ugyanolyan, mint a hagyományos dámajátékban. Az nyer, aki leüti vagy leblokkolja az ellenfél bábuit, avagy megmenti a vezírét az ellenfél bábuja elől.



3. ábra

LEÜTŐS DÁMAJÁTÉK 2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér bábú és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék célja, hogy megszabadulj az összes bábutól olyan módon, hogy az ellenfelednek le kelljen azt ütni. E célra szolgál a dáma megszerzése is, amelyik automatikusan színt vált és az ellenfél tulajdona lesz. A többi játékszabály – ugyanolyan, mint a hagyományos dámajátékban. Az nyer, aki elsőként szabadul meg az összes bábujától. A szokásostól eltérő játékcél teljes stratégia változtatását igényel és a dámajáték egyik legérdekesebb változatává teszi a játékot.

HALMA 2 játékos részére

kellékek:

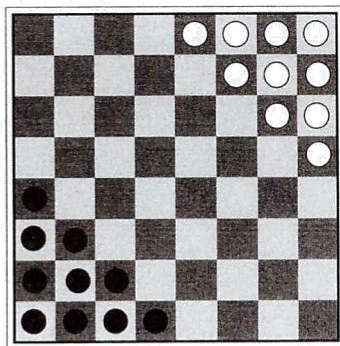
játéktábla, 10 fehér és 10 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék elkezdése előtt a játékosok az 5. ábra szerint állítják fel a bábuikat. A játék célja a saját bábuk átvezetése a tábla szembelevő sarkába és azok elhelyezése az ellenfél kezdő felállítására szerint.

4. ábra

A bábuk egy mezőt léphetnek tetszőleges irányban, szintén (de már egy következő lépésben) átugorhatják a saját vagy az ellenfél bábuit, átkerülve a átugrott bábu közvetlen melletti mezőre. Egy lépésben akár több bábút is át lehet ugrani, megváltoztatva a lépés irányát. A bábuknak nem kell feltétlenül kihasználni az „átugrás” előjogát. Ebben a játékban nem ütjük le az ellenfél bábuit.



PIRAMIS 2 játékos részére

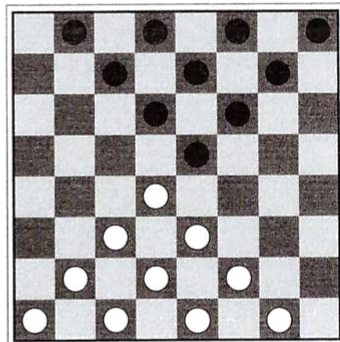
kellékek:

játéktábla, 10 fehér bábú és 10 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék elkezdése előtt a bábukat a 4. ábra szerint kell felállítani. A bábuk átlósan lépnek hátra vagy előre egy mezővel vagy (jobb körülmények között) gyorsabban lépnek átugorva az ellenfél bábuit és elfoglalva a mögöttük lévő üres mezőket. Egy lépésben több bábút lehet egyszerre átugrani, de itt nem számítanak leütött bábuknak. Az nyer, aki elsőként állítja fel a piramist a kezdő felállításban, de az ellenfél oldalán.

5. ábra



A FARKAS ÉS A BÁRÁNYOK 2 játékos részére

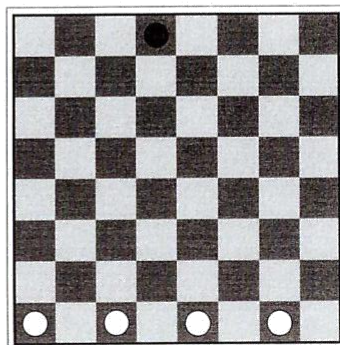
kellékek:

játéktábla, 4 fehér bábú és 1 fekete bábú.

játékszabályok:

A játékot fekete bábuval (farkassal) kezdő résztvevőt sorsolás útján kell kiválasztani. A farkas tetszőleges helyet foglalhat el az egyik szélső sor sötét mezőjén, viszont a fehér bábuk (báránnyok) az ellentétes oldalon sorakoznak a sötét mezőkön, szintén a szélső soron.

6. ábra



A báránnyok számára a játék célja a farkas mozdulatainak leblokkolása, a farkas pedig akkor nyer, ha sikerül elkerülnie az akadályokat és eljut abba a sorba, ahol kezdetben a báránnyok álltak. A résztvevők felváltva egy-egy lépést tesznek. A farkas átlósan lép egy mezőt előre vagy hátra, viszont a báránnyok is átlósan lépnek egyet, de csak előre. A bábuk nem üthetik le, sem nem ugorhatják át egymást.

RENDŐRÖK ÉS RABLÓK 2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

A játékosok egymással szembe állítják fel a bábukat, a tábla utolsó három soraiban (úgy, mint a hagyományos dámajátékban). A bábuk egy mezőt léphetnek, átlósan, előre vagy hátra. A bábuk szintén átugorhatják egymást. Az ellenfél bábuit nem ütjük le. Az nyer, aki elsőként átvezeti a bábuit a tábla szembelevő oldalára, ahol korábban az ellenfél bábui álltak, vagy az, aki teljes mértékben leblokkolja az ellenfelét.

GO-BANG 2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 12 fehér és 12 fekete bábú.

játékszabályok:

A játék célja mindkét játékos számára, a saját bábuk közül, öt felállítását egymás mellett sorban, vízszintesen vagy függőlegesen. A játék két szakaszból áll. Az első szakaszt a fekete bábukkal játszó (sorsolás útján kiválasztott) játékos kezdi. A játékosok felváltva tesznek fel egy-egy bábút a tábla bármelyik mezőjére. A saját lépések elvégzésénél nem szabad megfeledkezni arról, hogy egyúttal meg kell nehezíteni az ellenfél célbaérését is. Az első szakaszt az nyeri meg, aki elsőként állítja sorba egymás mellé az öt bábuját. Ha a játékosok felállítják a táblára az összes bábút, de nem érik el a játék célját, megkezdődik a játék második szakasza. Ekkor felváltva lépnek egy-egy mezőt vízszintesen vagy függőleges irányban a bábukkal. Nem szabad átugrani vagy leütni az ellenfél bábuit. Aki elsőként állítja fel az öt bábuját egy sorba – az nyert.

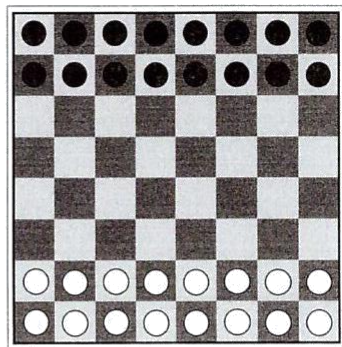
CENTURIA CSATA 2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 16 fehér és 16 fekete bábú – harcos

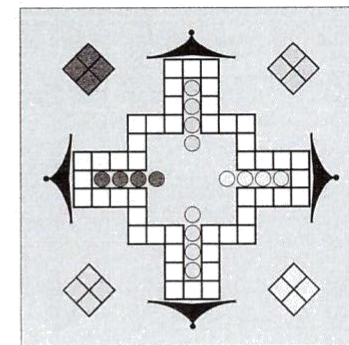
játékszabályok:

A játék célja az ellenfél bábuinak leütése vagy leblokkolása. A harcosokat a sakktábla két oldalán kell felállítani, egymással szemben, az utolsó két sorban. A bábuk egy mezőt léphetnek előre vagy oldalra. Az ellenség harcosának elfogása akkor sikeres, ha az mindkét oldalról le van zárva saját harcosokkal. A foglyul ejtett harcos lekerül a játéktábláról. Lehetséges egyszerre két ellenség harcosának legyőzése, ha azok a saját három katonáink közé kerülnek (saját – ellenség – saját). A sikeres támadásért, melynek eredményeként foglyul ejtjük az ellenség katonáját, a játékos egy következő lépéssel van díjazva. Ha a harcos önkéntesen lép be az ellenség katonái közé, ekkor az ellenfél nem ütheti le. A játékot az nyeri meg, aki elsőként leblokkolja vagy leüti az ellenfél harcosait a tábláról. Ha fennáll egy u.n. kétoldalas blokáda, az nyer, akinek több harcosa maradt a táblán.



7. ábra

A következő lépésekben a játékos annyit lép a bábuival a játéklemezőn a nyí irányában, amennyit a kocka mutat. Ha ismét „6”-ost dob, egy új bábút vezethet fel a mezőre vagy azokkal léphet, melyek már fent vannak a táblán. Ettől függetlenül ilyenkor ismét dobhat és léphet. A játékosok felváltva dobnak a kockával. Egy mezőn csak egy bábú állhat. A bábuk átugorhatják és leüthetik egymást. A bábú kiütöttnek számít, ha más játékos bábuja ugyanarra a mezőre kerül. Ekkor a kiütött bábú a kezdő mezőre kerül vissza. Ha a játékos összes bábuját leütötték, ekkor (úgy, mint a játék kezdetén) mikor sorra kerül, háromszor dob a kockával, várva a „6”-ost. Ha sikerült „6”-ost dobnia, de a kezdő mezőjén más színű bábú áll, kiütheti azt. Ahhoz, hogy a bábú helyet foglaljon a „házban” (utolsó 4 mező) a játékosnak pontosan annyit kell dobnia, mint amennyit lépnie kell majd, hogy elérje a „házat”. A „házban” már tetszőleges mezőkön lehet helyet foglalni.



7. ábra

KI NEVET A VÉGÉN (PACHISI) TÁBLÁN JÁTSZOTT JÁTÉKOK

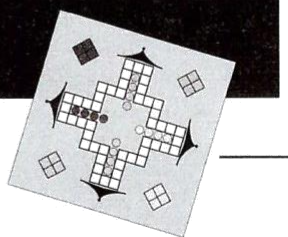
KI NEVET A VÉGÉN 2–4 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 4 egyszínű bábú x játékos, dobókocka.

játékszabályok:

A játékosok meghatározzák a bábuik színeit, majd felállítják azokat a megfelelő kezdő mezőkre (a bábuval megegyező színben). A játék célja a tábla minél hamarabb körbe kerülése és saját bábu bevezetése a „házba”, azaz az útvonal belső oldalán elhelyezett 4, bábukkal megegyező színű, mezőbe. Az kezdő a játékot, aki a legnagyobb számot dobta ki. A többi játékos az óra járásával megegyező irányban dob. A játékosok sorban 3-szor dobhatnak. A játék elkezdéséhez és a bábú kezdő (a bábuval megegyező színű) mezőre való felállításához „6”-ost kell dobni.



KI NEVET A VÉGÉN MOZGÓ AKADÁLYAL

2–4 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 4 egyszínű bábú x játékos, dobókocka.

játékszabályok:

A hagyományos változat szabályait alkalmazzuk, viszont egy mezőn akár 2 ugyanolyan színű bábú állhat. A játékos egyszerre léphet velük, egyben létrehozva egy olyan akadályt, melyet az ellenfél nem ugorhat át. Az ilyen akadályt csak egy másik ugyanolyan akadály semmisítheti meg, ha az ellenfél bábuja is ugyanarra a mezőre állnak. Ekkor a kiütött bábuk visszatérnek (ugyanúgy mint a különálló bábuk) a kezdő mezőkre. Ha a játékos „6”-ost dob, de a kezdő mezőjén egy más színű bábú áll, leütheti azt. Más a helyzet, ha a kezdő mezőn már egy akadály (az ellenfél vagy saját 2 bábú) áll. Ekkor a játékos nem vezetheti fel a mezőre a bábút. Ha van már a táblán más bábuja, akkor 6 mezőt lép vele, ha viszont nincsen „úton” lévő bábuja, akkor kimarad a sorból. Ugyanúgy, mint a többi változatban, a játék célja az összes bábú bevezetése a „házba”.

RABLÓ 2 játékos részére

kellékek:

játéktábla, 2 x 4 egyszínű bábú és 2 x 1 más színű bábú, dobókocka.

játékszabályok:

Mindkét játékos előre lép a négy bábujával, viszont az ötödik, más színű, bábú – a rabló, ellenkező irányban mozog. A bábuk akkor kezdenek lépni a kezdő mezőjükről, a rabló pedig az ellenfél kezdő mezőjéről, ha a játékos „6”-ost dob ki (mint a hagyományos változatban). A játékos minden egyes lépésél dönthet, hogy a bábujával vagy a rablójával fog lépni. Az ellenfél bábuit le lehet ütni a rablóval és fordítva (a bábuk leüthetik a rablót), de a kiütött rabló átkerül az ellenfél csapatába, aki ilyenkor két rablóval rendelkezik. A játék célja körbe kerülni a mezőt és bejutni a bábukkal a „házba”.

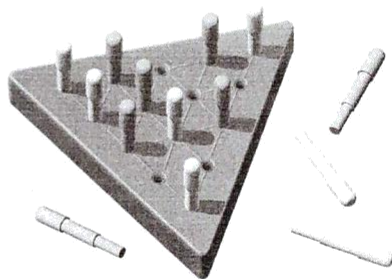
BERMUDA HÁROMSZÖG

BERMUDA HÁROMSZÖG

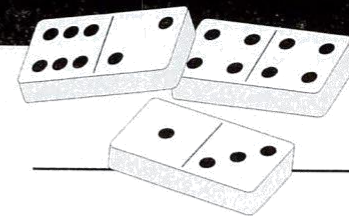
1–5 játékos részére

játékszabályok:

A műanyag háromszögben helyezd el 14 db „tipli-bábút”. Egy lyuk mindig üres marad (tetszőleges helyen). A játékban az üres lyuk felé kell ugrani a „tipli-bábuval” oly módon, hogy az átugorjon egy másik bábút. Egyszerre csak az „ugró” bábú közvetlen közelében álló másik bábun keresztül lehet átugrani. Az „átugrott” bábút ki kell venni a helyéről és félre kell tenni. A játék lényege, hogy minél kevesebb bábú maradjon a háromszögben. A legjobb eredménynek az számít, ha a háromszögben csak egy bábú marad. Elég jó eredménynek számít, ha 2 bábú marad a háromszögben. Ha 3 vagy 4 bábú marad a táblán, próbálj újra játszani. Ez egy egyszemélyes játék, de ugyanakkor lehet több személyes bajnokságot is rendezni. Ilyenkor a nyertes az lesz, aki a meghatározott játék sorozatban a legjobb eredményt éri el. A „Bermudai-háromszög” egy logikus gondolkodást, koncentrációt és képzeletet fejlesztő játék. Kiváló játék egyaránt gyerekek és felnőttek számára.



DOMINÓ



DOMINÓ KEZDŐKNEK

2 – 4 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocská

játékszabályok:

a 28 lapocskát pontokkal lefelé tesszük le az asztalra. Az összes lapocská összekeverése után mindegyik játékos kiválaszt magának:

- 8 lapocskát 2 játékos esetén
- 7 lapocskát 3 játékos esetén
- 5 lapocskát 4 játékos esetén

A játékosok úgy állítják fel a lapocskákat maguk előtt, hogy csak saját maguk lássák a pontokat, az ellenfél pedig ne lássa azokat. A játékot az kezdi, akinél a legtöbb pontot tartalmazó lapocská van (legjobb a dupla „6”). Az ilyen lapocská tulajdonosa leteszi azt az asztalra pontokkal felfelé. A következő játékos (bal oldalról) úgy tesz le az asztalra egy újabb lapocskát, hogy az érintkező lapok szomszédos oldalán azonos számú pontok legyenek (ebben az esetben ezek „6”-ok lesznek). Ha a játékos nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet a birtokában lévő lapocskákból, akkor a talonból (azaz az asztalon lévő maradék lapocskákból) kell választania egy új darabot magának. A lapocská megfelelő oldalát csak a megegyező pontszámú oldalhoz lehet lerakni az asztalra. A lapocskákat a sor egyik vagy másik végére lehet csak letenni. Nem lehet a sor közepén lévő lapocskákhöz hozzátenni dominót. A hozzátett lapocskát vagy vízszintesen vagy függőlegesen lehet letenni (ekkor a „kígyó” megváltoztatja az irányát) a többi dominóhoz a sorban. A mindkét oldalon azonos számot tartalmazó lapocskákat („duplákat”) kiváltságosok, mivel azokat bármely más (különböző pontszámot tartalmazó) lapocskához is le lehet tenni. Az a játékos, aki nem tud a sorhoz csatolni egy újabb elemet és nem is tud kiválasztani egy új darabot a talonból (mivel az összes dominó már elfogyott), az egy lépést veszít.

A játék nyertese az lesz, aki elsőként rakja le az asztalra az összes lapocskáját. Ekkor a számlájára azt a pontszámot írjuk, ahány pont van az ellenfeleknél megmaradt dominókon. Ha az összes játékos birtokában van még fennmaradó lapocská, de egyikük sem tud letenni már dominót az asztalra, akkor a játék véget ér. Ebben a helyzetben az lesz a nyertes, akinek a legkevesebb lapocskája van tulajdonában. Ha két vagy több játékosnak van ugyanannyi lapocskája, a többi játékosnál meg több dominó maradt (és egyikük sem tud letenni az asztalra), akkor a nyertes az lesz, akinél a legkevesebb összpontszámú lapocská van.

A nyertes összeszámolja az ellenfelek maradék lapocskáin lévő pontokat és hozzáadja a számlájához a saját neve mellett. A játék kezdetén el lehet határozni, hogy a játékosok addig fognak játszani, amíg nem érik el a 100 (vagy más meghatározott) összpontszámot. Aki eléri a követelt pontszámot, az lesz az egész játék nyertese.

MAGYAR DOMINÓ

2 – 4 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocska.

játékszabályok:

a 28 lapocskát pontokkal lefelé tesszük le az asztalra. Az összes lapocska összekeverése után mindegyik játékos kiválaszt magának:

- 12 lapocskát 2 játékos esetén

- 8 lapocskát 3 játékos esetén

- 6 lapocskát 4 játékos esetén

A játékot az kezdi, akinél a legtöbb pontot tartalmazó lapocska van. Leteszi azt az asztalra, majd ugyanaz a játékos addig teszi le a tulajdonában lévő dominókat, amíg azok illenek egymáshoz. Mikor már nem lesz több egymáshoz illő lapocskája, a sorhoz a következő (bal oldalt lévő) játékos kezdi letenni a dominóit és egészen addig rakhatja le a lapocskákat az asztalra, amíg azok illenek egymáshoz (betartva az alapszabályt, hogy csak egyforma pontszámú lapocskákat lehet egymás mellé rakni). Ilyen módon játszik a többi játékos is. Ha már egyetlen játékos sem tud letenni dominót az asztalon lévő sorhoz, a játék véget ér, a játékosok pedig felírják a maradék lapocskák összesített pontjait. A játék elején meg kell határozni, hány partit fognak lejátszani a játékosok. Az utolsó játék befejezése után az lesz a végső győztes, akinek a legkisebb pontszámot sikerült összegyűjtenie.

OLASZ DOMINÓ

2 – 4 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocska.

játékszabályok:

a pontokkal lefelé lévő lapocskákat letesszük le az asztalra és összekeverjük

Ezek után mindegyik játékos kiválaszt magának:

- 5 lapocskát 5 játékos esetén

- 6 lapocskát 4 játékos esetén

- 8 lapocskát 3 játékos esetén

A többi lapocskát félretesszük, a kiválasztottakat pedig a játékosok úgy állítják fel (függőlegesen), hogy azokat az ellenfelek ne lássák. Ebben a játékban az

lesz a nyertes, aki eléri a korábban meghatározott pl.: 50, 70 vagy 100 pontszámot. A játékot az kezdi, akinél a legtöbb pontot tartalmazó lapocska van, pl. 6/6. Miközben a játékos teszi le az asztalra a dominót, hangosan kijelenti a lapocskán lévő pontok értékét (ebben az esetben 12). A következő játékos hozzáteszi a sorhoz bármelyik kiválasztott lapocskáját és hangosan felolvassa a dominókon lévő összes pontok értékét. A következő lépésben egy másik játékos hozzáteszi a saját lapocskáját és hangosan felolvassa az asztalon lévő összes dominó értékét (a 7. ábra szerint). Így folytatódik a játék, egészen addig, míg valaki el nem éri a korábban meghatározott pont mennyiséget, pl. az 50 pontot. Ha egyetlen játékosnak sem sikerül elérni a korábban megbeszélt pontértéket, az nyer, aki a meghatározott számhoz legközelebbi pontszámot érte el.

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot\cdot\cdot & \cdot\cdot\cdot\cdot \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot & \cdot\cdot \\ \hline \end{array} = 19$$

$$19 + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot & \cdot\cdot \\ \hline \end{array} = 27 + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot & \cdot \\ \hline \end{array} = 29$$

$$29 + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot\cdot & \cdot\cdot\cdot \\ \hline \end{array} = 40 + \begin{array}{|c|c|} \hline \cdot\cdot\cdot & \cdot\cdot\cdot \\ \hline \end{array} = 50$$

FRANCIA DOMINÓ

2 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocska.

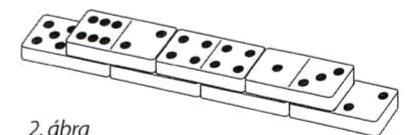
játékszabályok:

a pontokkal lefelé lévő lapocskákat letesszük le az asztalra és összekeverjük.

Ezek után a játékosok kiválasztanak maguknak 8-8 lapocskát a talonból és úgy állítják fel az asztalra, hogy azokat az ellenfelek ne lássák. A többi dominó a talonban marad. A játékot a

legfiatalabb résztvevő kezdi el. A tetszőlegesen kiválasztott lapocskáját leteszi az asztalra

pontokkal felfelé. Ekkor a következő játékos leteszi a saját lapocskáját úgy, hogy az egyik oldalán lévő pontok száma megegyezzen a korábban letett lapocskával. A hozzá tett dominót nem sorban rakjuk le (mint a hagyományos dominó játékban), hanem a korábban letett dominó alá vagy felé (8. ábra). A lapocskák azokkal a részükkel érintkeznek, melyek megegyeznek egymással (egyforma a pontszámuk). A dominónak az a fele, amelyik nem illik a másikkhoz, mindig ki fog állni. Az a játékos, aki nem tud letenni semmit az asztalra, 1 lapocskát választ ki magának a talonból. Ha egy passzoló lapocskát sorsolt ki, akkor leteszi azt az asztalra.



2. ábra

Ha viszont a kisorsolt dominó továbbra sem jó, a következő játékos (melyre ugyanazok a szabályok vonatkoznak) próbál letenni egy megfelelő lapocskát az asztalra. A dominókat egészen addig kell sorsolni a talonból, míg valamelyik nem lesz megfelelő. Egészen a játék végéig a talonban mindig 2 letakart dominó kell, hogy maradjon. A játék nyertese az lesz, aki elsőként rakja le az asztalra az összes lapocskáját.

Ha a játékosok tulajdonában vannak még dominók és nem tudják azokat hozzáilleszteni (a már az asztalon lévőkhöz), a talonban pedig két lapocskára maradt, a játék vége ér. Ilyenkor a győztes az lesz, akinek legkevesebb pontja van a fennmaradó lapocskáin.

DOMINOSA

1 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocskára.

játékszabályok:

A játékos azzal kezd a játékot, hogy egy 56 négyzetből ($7 \times 8 = 56$) álló négyszöget rajzol egy papírlapra. Ezek után összekeveri a pontokkal felfelé lévő lapocskákat. A dominók összekeverése után egy olyan négyszöget kell kiraknia a lapocskákból, hogy azok szintén egy 56 négyzetből álló négyszöget alkossanak (1 lapocskára 2 négyzetből áll). A négyszög kirakása után fel kell írni a négyzetekben lévő pontszámokat a megfelelő négyzetbe a papíron. Mindezek után ismét össze kell keverni a lapocskákat. A feladat az, hogy ismét kirakjuk a dominókból a papíron lévő négyzetekkel megegyező felállást. A játék során gyorsan kiderül, hogy ez a feladat sokkal nehezebb, mint eleinte gondoltuk.

DOMINÓ NÉGYZET

1 játékos részére

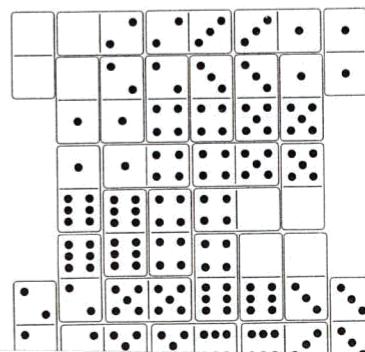
kellékek:

28 dominó lapocskára.

játékszabályok:

A játék lényege, hogy a játékos kirakja, minden egyes játékosban, a rendelkezésére álló a 28 kőből a 9. rajzon található alakot. Az egész alak 14 négyzetből áll, ahol mind a négy szám megegyezik. Nem kell aggódnia, hogy gyorsan megfejtse az összes létező megoldást, mivel ezekből 342 720 variáció. A játékot meg lehet játszani úgy is, hogy a jobb felső

3. ábra



PÁROS DOMINÓ

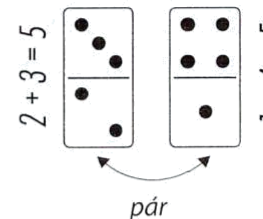
2 játékos részére

kellékek:

28 dominó lapocskára.

játékszabályok:

A résztvevők 6-6 db dominót sorsolnak ki az asztalon (számokkal lefelé) lévő kövekből, melyeket úgy raknak ki, hogy azokat az ellenfél ne lássa. A többi kő az asztalon marad letakart. A játékot a legidősebb résztvevő kezdi el. A kisorsolt köveket párokba állítja és az asztalra teszi úgy, hogy a hosszabb oldalukkal érintkezzenek. A köveket úgy kell összepárosítani, hogy a rajtuk lévő pontok összege megegyezzen, pl. (10. ábra) az első kőn lévő pontok száma $2 + 3 = 5$, a másikon pedig $1 + 4 = 5$. asztalra való kirakás után a résztvevő új köveket sorsol ki a többiből úgy, hogy mindig hat darab kő legyen, ezután a másik résztvevő következik. Ha valamely résztvevő nem tud egyetlen egy párat sem kirakni, akkor egy követ visszateszt többihez és egy újat választ ki magának, de azt csak a következő körben rakhatja majd ki az asztalra. Az lesz a nyertes, aki elsőként tud 5 párt kirakni. Ha ez nem sikerül, akkor az nyert, aki a célhoz legközelebb volt.



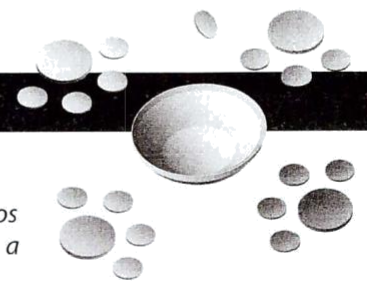
BOLHA-JÁTÉK

BOLHA-JÁTÉK 2-4 játékos részére

Minden egyes résztvevő 4 db kicsi és 1 db nagy azonos színű „bolhát” (műanyag korongot) kap. A tálat a résztvevők között kell elhelyezni.

A játék folyamata és célja:

A játékot a legfiatalabb résztvevő kezdi és a táltól korábban meghatározott távolságba tesz le egy kis „bolhát”. A hüvelyk- és a mutatóujj között tartva a nagy bolhát kell megnyomni a korong szélével a kis bolha egyik oldalát. Ha megfelelően nyomod le a kis bolhát, az felugrik és akár bele is eshet a táliba vagy legalábbis megközelíti azt. A játék célja, hogy az összes egyforma színű négy kis bolhával találj be a táliba. Minden résztvevő egy alkalommal 3-szor próbálkozhat beletalálni bolhával a táliba, ezután átadja a sort a következő résztvevőnek.



Azt a kis bolhát, amelyik nem esett bele a tálba az első pattintás után, újra le lehet pattintani, de csak ugyanarról a helyről ahova az előző próbálkozásnál esett le. A harmadik (sikeres vagy sikertelen) próbálkozás után a következő résztvevő kerül sorra (az óramutató járásával megegyező irányban). Ha valamelyik játékos már az első próbánál beletalál a bolhával a tálba, a maradó két lövését felhasználhatja majd a következő bolha belövésénél.

Nyertes:

Az nyer, aki elsőként lövi be az összes négy bolhát a tálba.

